

**PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR PT SMOORE TECHNOLOGY INDONESIA
DENGAN PENDEKATAN *CORPORATE VISUAL IDENTITY***



PERANCANGAN

Diajukan Oleh :

Aga Lelly Guardian

1812149023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023/2024

PERANCANGAN INTERIOR
KANTOR PT SMOORE TECHNOLOGY INDONESIA
DENGAN PENDEKATAN *CORPORATE VISUAL IDENTITY*

Aga Lelly Guardian

NIM 1812149023

Program Studi Desain Interior

ISI Yogyakarta

Abstrak

Perancangan interior Kantor PT Smoore Technology Indonesia, sebuah perusahaan asal Tiongkok yang memproduksi mesin rokok elektrik dengan distribusi internasional, membuka pabrik dan kantor barunya di Pasuruan, Jawa Timur, pada tahun 2022. Namun, perusahaan ini belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, terutama kalangan muda. Perancangan ini bertujuan mengatasi permasalahan tersebut melalui pendekatan *corporate visual identity* yang mencakup lima parameter: mentransformasikan nilai-nilai perusahaan ke dalam elemen interior, merancang komposisi grafis yang atraktif dan informatif, memastikan aspek aksesibilitas, efektivitas, dan efisiensi, mendukung kinerja pengguna ruang, serta memberikan elemen "healing" untuk mengurangi stres pengguna ruang. Konsep yang diusung adalah "harmoni teknologi dan budaya," yang menggabungkan elemen modern dari sisi teknologi dengan menuangkan tradisi budaya. Implementasi budaya lokal tercermin dalam motif batik bunga sedap malam pada dinding lobi serta penggunaan batu bata lokal. Budaya Tiongkok juga diintegrasikan melalui penyediaan ruang teh, mengingat pentingnya budaya minum teh di Tiongkok. Desain ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan menggambarkan nilai-nilai perusahaan kepada masyarakat, dan mendukung pengenalan perusahaan secara lebih luas.

Kata kunci : Kantor, Teknologi dan Budaya, *Corporate Visual Identity*.

Abstract

The Chinese manufacturer of electronic cigarette machines with worldwide distribution, PT Smoore Technology Indonesia, established a new plant and office in Pasuruan, East Java, in 2022. This office space has an interior design. Nonetheless, the Indonesian public, particularly the younger generation, is not yet familiar with the company. Through the use of a corporate visual identity approach that encompasses five parameters—converting the company's values into interior elements, creating visually appealing and educational compositions, guaranteeing accessibility, efficacy, and efficiency, assisting user performance, and offering "healing" elements to lessen user stress—this design seeks to address this issue. The idea that has gained traction is "harmony of technology and culture," which blends contemporary technological features with traditional cultural practices. The tuberose batik patterns on the fabric exhibit the incorporation of regional culture. The usage of local brickwork and the tuberose batik motifs on the lobby walls are examples of how local culture is implemented. Considering the significance of tea culture in China, the provision of a tea room further integrates Chinese culture. In order to enable greater public recognition of the organization, it is anticipated that this design will fulfill needs and represent the company's ideals.

Key Word : Office, Culture and Technology, Corporate Visual Identity

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

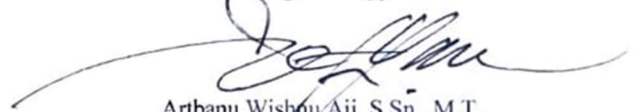
PERANCANGAN KANTOR PT SMOORE TECHNOLOGY INDONESIA DENGAN PENDEKATAN CORPORATE VISUAL IDENTITY yang diajukan oleh Aga Lelly Guardian, NIM 1812149023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NIP 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

Pembimbing II/ Anggota



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP 19740713 200212 1 002
NIDN 0013077402

Cognate / Penguji Ahli



Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620528 199403 1 002
NIDN 0028056202

Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001
NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702



M. Stolahuddin, S.Sn., M.T
NIP 19701019 199903 1 001
NIDN 0019107005

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aga Lelly Guardian

NIM : 1812149023

Tahun Lulus : 2024

Program Studi : S1 – Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Juni 2024



Aga Lelly Guardian
NIM 1812149023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkah, rahmat dan karunia-Nya yang selalu dilimpahkan sehingga tugas akhir perancangan dengan judul “Perancangan Kantor PT Smoore Technology Indonesia dengan Pendekatan *Corporate Visual Identity*” yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat terselesaikan.

Tentunya dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, doa dan restu dari berbagai pihak, maka pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama mengerjakan tugas akhir ini. Dengan penuh rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan kuasa-Nya sehingga diberikan banyak sekali rezeki berupa nikmat sehat, serta kemudahan pada setiap usaha yang diikhtiarkan.
2. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Artbanu Wishnu Aji S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah senantiasa amanah dalam membimbing penulis hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.A. selaku dosen wali dan kepada seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang dengan tulus memberikan ilmu yang sangat berguna bagi kemudahan jenjang karier nanti.
4. Tim Studio Salira yang sudah memberi pandangan baru, dan membantu memberi referensi objek untuk perancangan tugas akhir.
5. Keluarga penulis terutama Ibu dan adik-adik yang dengan ridho selalu mendukung dan mendoakan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Keluarga sahabat saya. Azzahra Jasmine yang telah membantu memberi dukungan emosional maupun materi sehingga dapat melanjutkan perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikannya.
7. Yusuf Suharyanto dan keluarga yang selalu menerima, serta mendampingi penulis.

8. Sahabat penulis semasa SMP, Cannora. Kemudian sahabat-sahabat SMA, Devia, Farah, Frestia, Hera, Isya, Nadia, Nca, Nesya, Sania, Yasmin, Yustika (CG) yang selalu memberi dukungan dan mau mendengar keluh kesah selama ini.
9. Teman-teman angkatan 2018 (Poros) Atin, Habib, Jihan, Rimaya, Sultan, dan masih banyak lagi yang tidak bisa dituliskan satu per satu, namun merekalah yang juga turut membantu selama masa perkuliahan di ISI Yogyakarta. Kemudian kepada Mimin angkatan 2019, yang telah mau berbagi tempat berteduh di detik-detik terakhir perkuliahan.
10. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri karena mau berani dan yakin sehingga dapat bertahan sampai saat ini dan semoga terus begitu sampai akhir.



Hormat saya,
Yogyakarta, 8 Juni 2024

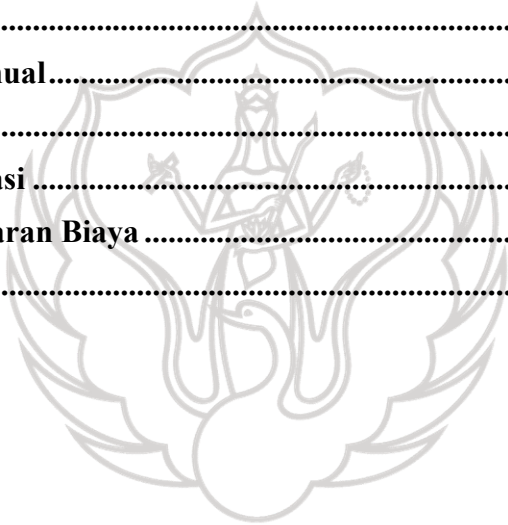
A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Aga Lelly Guardian'. The signature is fluid and stylized, with a prominent vertical stroke on the right side.

Aga Lelly Guardian
NIM 1812149023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus	11
B. Tujuan dan Sasaran	14
C. Data	15
1. Deskripsi Umum Proyek	15
2. Data Literatur	28
3. Daftar Kebutuhan Ruang.....	32
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah	36
B. Ide dan Solusi Desain	36
1. Konsep Perancangan	36
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide	38
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	41
A. Alternatif Desain	41
1. Alternatif Desain	41
2. Alternatif Penataan Ruang.....	44

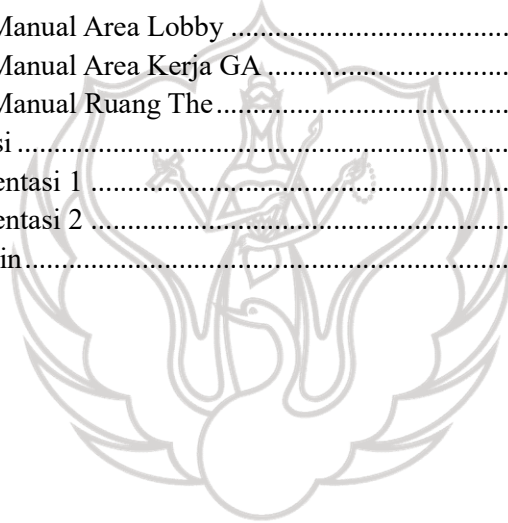
3. Alternatif Pembentuk Ruang	49
4. Alternatif Pengisi Ruang	51
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	56
B. Evaluasi Pemilihan Desain	61
C. Hasil Desain	61
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
Daftar Pustaka.....	71
LAMPIRAN.....	73
A. Axonometri	73
B. Perspektif Manual.....	73
C. Poster Ideasi.....	74
D. Poster Presentasi	75
E. Rencana Anggaran Biaya	78
F. Gambar Kerja	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Bagan Metode Desain	2
Gambar 2. 1	Logo PT Smoore Technology Indonesia	15
Gambar 2. 2	Lokasi PT Smoore Technology Indonesia.....	17
Gambar 2. 3	Orientasi Matahari Kota Pasuruan	18
Gambar 2. 4	Intensitas Cahaya Lantai GF Kantor	19
Gambar 2. 5	Fasad Kantor PT Smoore Technology Indonesia	20
Gambar 2. 6	Kondisi Eksisting Interior Kantor	21
Gambar 2. 7	Layout Lantai GF Kantor PT Smoore Indonesia.....	22
Gambar 2. 8	Gambar Kerja Potongan Gedung PT Smoore Technology Indonesia	23
Gambar 2. 9	Hubungan Antar Ruang Lantai GF Kantor	23
Gambar 2. 10	Zoning dan Sirkulasi Lantai GF Kantor	24
Gambar 2. 11	Material Lantai pada Area Sekitar Resepsionis.....	26
Gambar 2. 12	Material Lantai di Ruang Kantor dan Convergence.....	26
Gambar 2. 13	Material Lantai Area Toilet	27
Gambar 2. 14	Material Dinding Kantor PT Smoore Technology Indonesia	27
Gambar 2. 15	Material Plafon Kantor PT Smoore Technology Indonesia	28
Gambar 2. 16	Room Arrangement	29
Gambar 2. 17	Basic Workstation with Visitor Seating.....	29
Gambar 2. 18	Executive Desk/Basic Clearances	29
Gambar 2. 19	Multiple Workstations	30
Gambar 2. 20	U-Shaped Table Configuration.....	30
Gambar 2. 21	Table Size and Seating Capacity	31
Gambar 2. 22	Basic Workstation with Vertical Storage	31
Gambar 3. 1	Mind-Mapping Latar Belakang dan Konsep Perancangan.....	38
Gambar 4. 1	Moodboard Perancangan Kantor PT Smoore.....	41
Gambar 4. 2	Komposisi Bentuk.....	42
Gambar 4. 3	Skema Material	44
Gambar 4. 4	Bubble Diagram	45
Gambar 4. 5	Bubble Plan Alternatif 1	46
Gambar 4. 6	Bubble Plan Alternatif 2.....	46
Gambar 4. 7	Zoning Alternatif 1	47
Gambar 4. 8	Zoning Alternatif 2.....	47
Gambar 4. 9	Layout Alternatif 1	48
Gambar 4. 10	Layout Alternatif 2	48
Gambar 4. 11	Rencana Lantai	49
Gambar 4. 12	Rencana Dinding 2.....	50
Gambar 4. 13	Rencana Dinding 1	50
Gambar 4. 14	Rencana Plafond	51
Gambar 4. 15	3D Rendering Lobi dan Resepsionis	62

Gambar 4. 16 3D Rendering Lobi dan Resepsionis	62
Gambar 4. 17 3D Rendering Area Lounge	63
Gambar 4. 18 3D Rendering Area Hijau Lounge.....	63
Gambar 4. 19 3D Rendering Area Koridor Lobi.....	64
Gambar 4. 20 3D Rendering Ruang Teh.....	64
Gambar 4. 21 3D Rendering Ruang Meeting	65
Gambar 4. 22 3D Rendering Ruang Konferensi	65
Gambar 4. 23 3D Rendering Area Kantor GA.....	66
Gambar 4. 24 3D Rendering Area Kerja GA	66
Gambar 4. 25 3D Rendering Area Servis Kantor.....	67
Gambar 4. 26 3D Rendering Area Kerja GA	67
Gambar 4. 27 3D Rendering Area File Arsip.....	68
Gambar 4. 28 3D Redering Ruang Manager.....	68
Gambar 5. 1 Tampak Axonometri.....	73
Gambar 5. 2 Perspektif Manual Area Lobby	73
Gambar 5. 3 Perspektif Manual Area Kerja GA	74
Gambar 5. 4 Perspektif Manual Ruang The.....	74
Gambar 5. 5 Poster Ideasi	75
Gambar 5. 6 Poster Presentasi 1	76
Gambar 5. 7 Poster Presentasi 2	77
Gambar 5. 8 Nilai Turnitin.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang.....	32
Tabel 3. 1 Identifikasi Permasalahan dan Ide Solusi.....	38
Tabel 4. 1 Daftar Furnitur Fabrikasi.....	51
Tabel 4. 2 Daftar Furnitur Custom	53
Tabel 4. 3 Daftar Furnishing	55
Tabel 4. 4 Daftar Equipment	55
Tabel 4. 5 Daftar Jenis Lampu	56
Tabel 4. 6 Perhitungan Kebutuhan Lampu.....	57
Tabel 4. 7 Daftar Jenis HVAC dan ME	59
Tabel 4. 8 Perhitungan Kebutuhan HVAC	60
Tabel 5. 1 Rencana Anggaran Biaya	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah perlambatan pertumbuhan ekonomi global, Indonesia telah melakukan upaya proaktif untuk meningkatkan pendapatan negara dengan memikat perusahaan asing untuk berinvestasi di dalam negeri. Tiongkok disebut sebagai salah satu negara investor terbesar yang telah memberikan kontribusi signifikan pada perekonomian Indonesia (Intan, 2023). PT Smoore Technology Indonesia merupakan perusahaan asal Tiongkok yang keberadaannya dapat memperkuat hubungan bisnis antara Indonesia dan Tiongkok. Perusahaan ini bergerak dalam memproduksi *e-cigarette* atau rokok elektrik dalam skala internasional dengan pangsa pasar Eropa dan Amerika Serikat. Mereka telah mendirikan pabrik di Malang, Jawa Timur, yang resmi beroperasi pada tahun 2023. Harapannya, investasi dari PT Smoore Technology Indonesia akan membuka peluang lapangan kerja yang lebih baik bagi masyarakat setempat. Selain itu, sebagai perusahaan yang bergerak dalam industri teknologi, kehadiran mereka membawa potensi dalam pengenalan inovasi dan teknologi baru, yang berpotensi memberikan dampak positif pada pertumbuhan ekonomi serta perkembangan industri di wilayah tersebut (Septyaningsih, 2022).

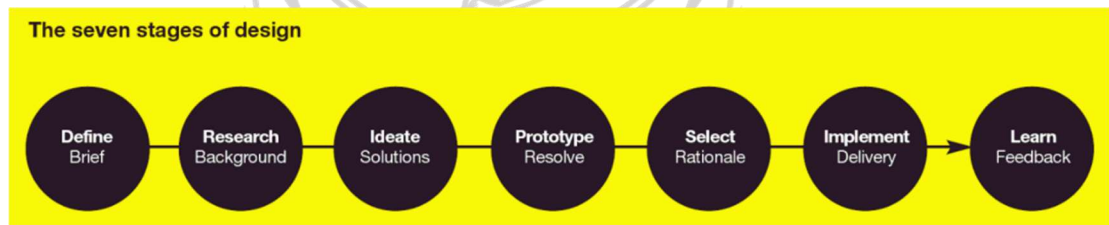
Dengan memberikan lapangan kerja, pelatihan, dan kesempatan bagi masyarakat setempat, PT Smoore Technology Indonesia tidak hanya berkontribusi pada perekonomian Indonesia, tetapi juga pada kesejahteraan masyarakat. Dikutip dari laman kanal24, Sam Sun yang merupakan *General Affair* PT Smoore Technology Indonesia mengatakan bahwa di tahun 2021 *brand* ini belum begitu dikenal di Indonesia, oleh sebab itu adanya perekrutan pada kampus menjadikan semacam *branding* ke Indonesia agar banyak orang terutama generasi muda mengetahui merek dan perusahaan Smoore ini (Kanal24, 2023).

Dalam konteks ini, perancangan interior kantor PT Smoore Technology Indonesia menjadi langkah penting untuk memperkenalkan perusahaan dengan memperkuat *branding* atau citra yang ingin dibentuk oleh PT Smoore Technology Indonesia. Perancangan interior kantor juga perlu mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas berdasar pada aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Terciptanya lingkungan kerja yang mencerminkan citra perusahaan dengan nilai-nilai keberlanjutan, teknologi, kualitas, serta mendukung inovasi, dan kolaborasi, sejalan dengan visi serta filosofi bisnis dari Smoore (Smoore Culture, 2009).

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Metode dalam proses perancangan kantor PT Smoore Technology Indonesia menggunakan metode *Stages of Thinking* dari Gavin Ambrose, dan Paul Harris.



Gambar 1. 1 Bagan Metode Desain
(Ambrose & Harris, 2010)

Menurut bukunya yang berjudul *Desain Thinking*, terdapat tujuh tahapan dalam proses desain diantaranya :

a. *Define Brief*

Pada tahap awal ini penting untuk menetapkan masalah desain yang berasal dari *brief* klien. Mengumpulkan data berupa verbal maupun data tertulis yang berisikan tujuan dan keinginan dari klien. Dapat juga menggunakan metode 5w+1h untuk membantu dalam proses pengumpulan data (*what, who, where, when, why, how*).

b. *Research Background*

Setelah data tentang objek terkumpul, langkah berikutnya berupa mencari informasi yang dapat membantu proses kreatif pada tahap ideasi. Terbagi menjadi dua tahapan, yaitu *Primary Research* yang merupakan proses timbal balik yang dihasilkan dalam proyek yang pernah dilakukan dengan klien yang sama atau serupa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data apa yang berhasil dan belum berhasil pada objek serupa sebelumnya. Yang kedua adalah *Secondary Research* yaitu pencarian informasi dari sumber yang lebih umum. Tujuannya adalah mencari informasi tentang riset dari pengguna.

c. *Idiate Solutions*

Pada langkah ini, informasi yang terkumpul dari tahapan sebelumnya digunakan untuk mewujudkan respons terhadap arahan yang telah diberikan. Beragam pendekatan ideasi digunakan, termasuk *brainstorming*, sketsa ide, eksplorasi dan penerapan ide yang telah diuji sebelumnya. Pendekatan yang diterapkan dapat berfokus pada analisis produk, orientasi kepada konsumen, dan pemakai.

d. *Prototype Resolve*

Pada tahap *idiate* akan menghasilkan beragam solusi desain. Sebelum dilakukannya pemilihan, penting untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap solusi yang paling baik guna menguji aspek-aspek spesifik. Prototipe digunakan dalam proses menguji hasil *idiate* baik dalam bentuk fisik maupun visual. Fungsi utama prototipe adalah membantu tim desain dan klien untuk memvisualisasikan konsep desain, dan berbagai aspek lainnya.

e. *Select Rationale*

Tahap ini adalah proses pemilihan dari beragam solusi yang ditawarkan dan kemudian akan dikembangkan. Hal ini harus disesuaikan lagi dengan tujuan utama. Apakah desain sudah memenuhi kriteria kebutuhan dan

apakah sudah efektif sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai? Pada akhir proses seleksi, klien akan menyetujui pilihan dan akan dilanjutkan pada proses berikutnya.

f. *Implement Delivery*

Tahap ini adalah tahap dimana desain yang sudah disetujui akan diserahkan pada sebuah perusahaan terkait guna memproduksi desain akhir. Pada proses ini harus diperhatikan kesesuaian jumlah, bahan atau material, dan jangka waktu agar sesuai dengan desain dan harapan dari klien. Pada proses ini diperlukan juga pengawasan berkala.

g. *Learn Feedback*

Pada tahap ini klien memberi umpan balik pada desainer untuk mengetahui hasil dari desain yang sudah dibuat. Mana yang sudah berjalan dengan baik, atau belum berjalan dengan baik dan perlu diperbaiki. Setelah pengimplementasian hasil desain akhir, klien akan mengetahui atau mencari tahu tentang bagaimana produk dapat diterima oleh target pasar. Dengan demikian desainer dapat mengetahui bagaimana tanggapan dari audien terhadap desain yang sudah dibuat. Pada tahapan akhir ini juga dapat menjadi pembelajaran bagi desainer untuk proyek selanjutnya. (Ambrose & Harris, 2010)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data

1) *Define Brief*

Pada tahap awal, penulis melakukan survei lapangan pada objek perancangan. Dengan tujuan untuk mengumpulkan data fisik bangunan dan keinginan klien terhadap perancangan kantor dari PT Smoore Technology Indonesia. Data meliputi *brief* desain, ukuran bangunan, dan data lingkungan sekitar bangunan.

2) *Research Background*

Pada tahap ini penulis melakukan *research* dengan cara mencari objek pembandingan yang dapat digunakan sebagai referensi perancangan. Selain itu, penulis juga melakukan *research* tentang kantor secara mendalam.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Idiate Solutions*

Pada tahapan ideasi, penulis akan melakukan *brainstorming* dan pembuatan beberapa alternatif sketsa ide yang kemudian akan dibandingkan dan dinilai ide mana yang paling mendekati tujuan dari perancangan.

2) *Prototype Resolve*

Setelah proses ideasi dan telah dipilih ide mana yang paling sesuai dengan *brief* desain dan harapan klien, selanjutnya penulis akan membuat *prototype* dalam bentuk visual tiga dimensi dengan media *3d render*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Select Rationale*

Tahap ini adalah proses pemilihan dari beragam solusi yang ditawarkan dan kemudian akan dikembangkan. Hal ini harus disesuaikan lagi dengan tujuan utama. Apakah desain sudah memenuhi kriteria kebutuhan dan apakah sudah efektif sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai? Pada akhir proses seleksi, klien akan menyetujui pilihan dan akan dilanjutkan pada proses berikutnya.

2) *Implement Delivery*

Tahap ini adalah penentuan solusi desain yang telah terbentuk dan tervisualisasi sebagai desain akhir. Dalam hal ini, penulis akan melakukan konsultasi bersama klien dan pembimbing tugas akhir.